

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



FAZ E ACONTECE: MONTAGEM ALEATÓRIA E A INTERAÇÃO COM O ESPETADOR

TRABALHO DE PROJETO

MESTRADO EM DESENVOLVIMENTO DE PROJETO CINEMATOGRAFICO -
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DE PÓS-PRODUÇÃO

Cláudio Miguel Cardoso Reguengo

Amadora, setembro/2017

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA

FAZ E ACONTECE: MONTAGEM ALEATÓRIA E A INTERAÇÃO COM O ESPETADOR

CLÁUDIO MIGUEL CARDOSO REGUENGO

Trabalho de Projeto submetido à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Desenvolvimento de Projeto Cinematográfico - especialização em Tecnologias de Pós-Produção, realizada sob a orientação científica da Professora Maria de Fátima da Conceição Ribeiro, área científica cinema, e coorientação da Professora Doutora Anabela Dinis Branco de Oliveira, área científica literatura comparada.

Amadora, setembro/2017

Aos meus pais e à minha avó Madalena

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais, António José e Licínia, por todo o apoio, afeto e por me proporcionarem todas as condições necessárias para adquirir a formação académica desejada.

À minha namorada, Sara, por todo o carinho, incentivo, ajuda, por acreditar em mim e por dedicar imensas horas às minhas questões e momentos mais difíceis.

À minha família, que se disponibilizou em ajudar-me neste projeto e me forneceu conselhos sábios.

Aos meus amigos, por se mostrarem disponíveis, interessados, pela boa disposição e paciência.

À minha cadela, Íris, que além de pertencer ao elenco me acompanhou nas imensas horas de escrita e pesquisa.

À minha coorientadora, professora Anabela Oliveira, pelas horas despendidas em auxiliar as minhas dúvidas e por me mostrar que acreditava no caminho que viesse a escolher.

Por fim, mas não menos importante, quero agradecer à minha orientadora, professora Fátima Ribeiro, que muito me apoiou e me acompanhou sem hesitações, por todas as conversas que me fizeram pensar e aprender, pela paciência que teve para as minhas questões.

A todos, mesmo aqueles que não mencionei mas que contribuíram para o desenrolar e término deste trabalho de projeto, muito obrigado.

Resumo

A ideia surge na necessidade de atingir um ato criativo na união do cinema com a multimídia, com pressupostos de interatividade e de uma montagem aleatória que através da tecnologia fornece ao espectador uma experiência participativa. Será coerente afirmar que o futuro do cinema passará por este tipo de projetos? Pretende-se responder a essa e a mais perguntas, bem como apresentar os parâmetros de execução, as influências e as conclusões obtidas com este estudo.

Palavras-chave: Montagem, Aleatoriedade, Interatividade, Espectador, Sequência.

Abstract

The idea appears from the need to achieve a creative act through the union between cinema and multimedia, with interactive assumptions and a random montage that through technology provides the viewer a participative experience. Is it consistent to affirm that cinema's future will be this kind of projects? It is intended to answer that and more questions as well as to present the execution parameters, the influences and the conclusions reached with this study.

Key-words: Montage, Randomness, Interactivity, Spectator, Sequence.

Índice

Resumo	ii
Abstract	ii
Índice de Figuras	iv
Introdução	1
1. Noções do Trabalho de Projeto	4
2. Referências e Influências	7
3. Metodologia, Fases e Processos	13
3.1. Escrita e Planificação.....	13
3.2. Escolha de Décors e do Elenco	14
3.3. Meios, Planeamento e Rodagem.....	15
3.4. Pós-produção.....	16
3.5. <i>Site</i> e Finalização	17
4. Objeto Final	19
4.1. Fundamentações Específicas	19
4.2. Conceção e Análise do Inquérito	24
Conclusão	28
Bibliografia	31
Filmografia	35
Anexos	36
Anexo A – Imagem representativa do trabalho de projeto	36
Anexo B – Sinopse do filme	36
Anexo C – Imagem que mostra uma parte da página de Facebook.....	36
Anexo D – Imagem que mostra uma parte do <i>site</i>	37
Anexo E – Primeira janela pop-up do <i>site</i>	37
Anexo F – Última janela pop-up do <i>site</i>	37

Anexo G – Imagem que mostra uma parte da página de administração do <i>site</i>	38
Anexo H – Cartaz promocional do trabalho de projeto	38
Anexo I – Possível caso gerado aleatoriamente.....	39
Anexo J – Gráficos referentes aos resultados do inquérito.....	39

Índice de Figuras

Figura 1 – Gráfico referente à faixa etária.....	39
Figura 2 – Gráfico referente ao género.....	40
Figura 3 – Gráfico referente às habilitações literárias.....	40
Figura 4 – Gráfico referente à pergunta “Tem conhecimentos literários na área cinematográfica?”.....	41
Figura 5 – Algumas das sequências aleatórias geradas.....	41
Figura 6 – Gráfico referente à pergunta “Associou as relações entre os acontecimentos das 6 sequências do filme?”.....	42
Figura 7 – Gráfico referente à pergunta “Quem considera ser a personagem principal?”.....	42
Figura 8 – Gráfico referente à pergunta “Concorda com o final aleatório que lhe foi apresentado?”.....	42
Figura 9 – Gráfico referente à pergunta “O projeto despertou-lhe maior interesse, em contrapartida com um filme designado normal?”.....	43
Figura 10 – Gráfico referente à pergunta “Recomendaria a visualização deste projeto a um amigo/familiar?”.....	43

Introdução

“A saber: que o cinema é *imagens*; que a essas imagens a câmara pode dar um significado determinado, um sentido, fazer delas mais alguma coisa e diferente do que ela são na realidade; por último, que o cinema é *imagens em movimento* e não só porque se movem dentro de cada plano mas também porque os planos se combinam entre si.” (Escudero, 1971: 57).

O texto que se apresenta acompanha e enquadra um trabalho de projeto que consiste na apresentação, num ambiente web, de um conjunto de seis sequências ficcionais e narrativamente conectadas entre si e cujo visionamento é provocado aleatoriamente através da sua implementação num sítio web.

Numa aula de licenciatura, um professor sugeriu um trabalho que consistia em que cada um dos alunos pensasse numa curta-metragem, fizesse o seu *storyboard* em papel, recortasse cada plano individualmente e os baralhasse como se de cartas se tratasse. De seguida, a curta-metragem era apresentada conforme a ordem resultante da fusão anterior. Tratou-se de um simples exercício que me marcou e me veio a influenciar na ideia deste trabalho de projeto. “Nenhuma regra deve travar a imaginação.” (Parent-Altier, 2004: 88). Comecei a pensar que o futuro do cinema poderia muito bem estar associado a inovações a nível da montagem criativa.

Quando se vê um filme não se está à espera que as ações do espetador interfiram na narrativa. No entanto, através de funcionalidades tecnológicas é possível encarar situações em que a narrativa é alterada pela participação do espetador¹, podendo interferir diretamente na história. É claro que “os campos das artes e das ciências são bem particulares e cheios de especificidades e características próprias, mas isso não impede que possamos utilizar as ferramentas teóricas de um para ajudar a entender a outra, até mesmo quando o campo da arte possibilita tantas experimentações.” (Santos,

¹ Neste estudo, o termo “espetador” passa a corresponder a termos como “executante” e “utilizador”.

2008: 102). A articulação do cinema com a multimédia foi o ponto de partida para este projeto. Testar uma montagem cinematográfica além da que normalmente estamos acostumados, uma que atinja um patamar capaz de transfigurar a leitura normal dos factos num filme. Aproveitar o facto de que “a tecnologia dá forma à experiência do usuário” (Levin, 2015: 17). Servir-me da tecnologia para que o espetador tenha uma experiência original e invulgar.

Para um objeto final de quinze minutos², achei plausível ter seis sequências principais mais ou menos com a mesma duração, dando à aleatoriedade a oportunidade de atuar. Como meio de implementação, decidi optar pela criação de um sítio web³. Ou seja, um filme dividido em seis sequências em que essas sequências possam estar em qualquer lugar do filme, como se se baralhassem. Tudo isso num sítio web em que o utilizador tem apenas de o aceder para que aleatoriamente seja gerada uma ordem de visualização. "Assim, o espectador pode gerar [...] um novo poema fazendo uma escolha"⁴ (Seaman, 1898: 6). Essa escolha é aceder ao *site*. A “sucessão das partes de um filme é comandada pelas interrogações do espectador acerca do desenrolar da história” (Martin, 2005: 177). Para o filme continuar a ter um sentido não abstrato, a narrativa torna-se extremamente importante.

O meu estudo passou por “considerar estratégias singulares que aproveitam por um lado, as características intrínsecas da narrativa fílmica, e por outro, tentam produzir aproximação efetiva dos espectadores participantes às histórias com processos de interatividade” (A.A.V.V., 2016: 131). Existe através do mesmo material, a possibilidade de haver diferentes leituras, diferentes sensações geradas pela aleatoriedade. Vejamos um caso exemplificativo: uma pessoa que tenha visto o filme e o tenha recomendado a um amigo. A probabilidade do amigo ver o filme na mesma ordem de sequências é extremamente reduzida. Ao conversarem, irão fazer a sua crítica ao filme de outra forma. Pois um viu primeiro uma consequência e depois a causa e o outro poderá ter visto o contrário. Um exemplo que não é baseado no filme: primeiro

² Artigo 25º do Regulamento Geral do Mestrado em Desenvolvimento de Projeto Cinematográfico.

³ Link: fazeacontece.utad.pt

⁴ Excerto original: "Thus the viewer can generate [...] a new poem by making a choice" (Seaman, 1898: 6).

ouve-se um tiro e depois vê-se uma pessoa a correr e, noutro caso, acontecem essas duas situações mas em ordem invertida. A sua leitura é diferente nos dois casos e consequentemente vai criar sensações distintas. No primeiro caso, supomos desde logo que a pessoa está a fugir por causa do tiro, enquanto no segundo caso, como não sabemos logo da existência do tiro, podemos fazer outras conjecturas.⁵ Ver-se-á que “no que toca ao diálogo emergente entre as micronarrativas e a interatividade, veremos como o papel do interator é fundamental para o visionamento da(s) história(s)” (Caires, Cardoso, 2011: 1).

Este trabalho de projeto encontra-se organizado em quatro capítulos. No capítulo um são apresentadas noções sobre o trabalho e é explicado o que se pretende fazer neste estudo. É feito um enquadramento e uma síntese sobre os objetivos e sobre os métodos utilizados. No capítulo dois é feita uma análise sobre as influências e referências associadas ao trabalho de projeto. No terceiro capítulo, é descrita detalhadamente a metodologia utilizada, estando este dividido em mais cinco subcapítulos. No quarto capítulo, são explicados aspetos do filme, algumas fundamentações para as escolhas que efetuei, bem como a conceção e análise dos dados recolhidos nos inquéritos. Fora dessa numeração de capítulos, são descritas as conclusões do trabalho desenvolvido, a evolução que poderá ser feita para trabalhos futuros e expõem-se fatores inovadores. No final referem-se as referências bibliográficas, a filmografia e os anexos.

Antes de passar ao próximo capítulo, gostaria de indicar que as sequências poderão ser abreviadas ao longo deste documento através da atribuição de uma letra a cada sequência. Assim sendo, a sequência dos créditos corresponderá à letra (A), jogo do fito (B), do tiro (C), do envio da mensagem de texto (D), do treino de corrida (E) e da viagem de carro (F). Esta disposição é apenas por uma questão cronológica.

⁵ Baseado no efeito Kuleshov, vamos inserir outro plano ao mesmo exemplo: uma poça de sangue. Vejamos esta ordem: ouve-se o tiro; vê-se a poça de sangue; e vê-se uma pessoa a correr. E agora outra ordem possível: ouve-se o tiro; vê-se uma pessoa a correr; e vê-se a poça de sangue. O plano em que se ouve o tiro é o único que permanece no mesmo lugar. Conforme a ordem que nos calhou e a duração dos planos, iremos ter perceções despertadas por essa ordem, até porque mudam a própria interpretação da história. A posição em que a poça de sangue nos é mostrada é importante. Na primeira ordem poderemos estimular mais curiosidade do que na segunda, uma vez que a pessoa a correr só nos é mostrada depois.

1. Noções do Trabalho de Projeto

“As novas tecnologias baseadas na interactividade e no digital darão lugar a uma produção maciça de obras baseadas na imagem, que se afastarão da estrutura linear” (Parent-Altier, 2004: 162).

Posso sintetizar o trabalho de projeto em cinco noções: montagem cinematográfica, aleatoriedade, interatividade, multimédia e espetador.

A montagem é “a organização de todo o conjunto dos planos realizados e a sua síntese, segundo dadas condições de ordem e de tempo” (Cit. por AGEL, Pudovkine e Timochenko, 1972: 73). É a responsável por atribuir ao filme determinado ritmo através, por exemplo, da duração dos planos e da relação da imagem com o som. Para este projeto, a montagem deve atingir uma função criadora de sentidos e não apenas a de organizadora de planos.

Define-se aleatório com sendo “algo que depende de fatores incertos” (Mendes, 2012), que está sujeito ao acaso. Não procuro guiar-me pela sua fundamentação matemática, mas sim pela sua ideologia mais direta, no fator imprevisível imerso na conceção da ordem de visualização.

Interatividade é “um tipo de comunicação encontrada não somente em um equipamento, mas também em sistemas que proporcionem interação ou um meio para consegui-la.” (Cit. por SILVA, Lemos, 2008). Necessita de um ou mais utilizadores de um sistema informático e da máquina, por meio de um terminal de visualização. Nesta experimentação, o espetador, através de um dispositivo que contenha os requisitos exigidos, interage com o mesmo e visualiza as sequências.

Multimédia é “o que resulta da combinação em computador (ou controlada por ele), de vários meios num resultado que apela a um ou vários sentidos.” (Fonseca, 2009). Como já referi, foi um dos principais conceitos que me inspirou. Servi-me dos seus recursos para tornar possível a interação entre o utilizador e o projeto

Já o espetador “é quem assiste a algo” (Montoia, 2016), quem observa e presencia um evento. Daí eu ter referido que o termo “espetador”, neste projeto, torna-

se “utilizador” uma vez que existe uma interação da sua parte. É ele quem decide o momento de iniciar a reprodução, se assim o entender, através de um ou vários cliques.

Com este trabalho quis aproveitar “o potencial da interatividade dos computadores para criar dispositivos narrativos originais.” (Caires e Cardoso, 2011: 11), criar uma imprevisibilidade na montagem e na narrativa que, apesar disso, teve de ser coerente e lógica. Não segui os parâmetros sequenciais da cadeia de produção cinematográfica. “A proposta é romper conscientemente algumas fronteiras objetivando criar novas situações e novos olhares que concepções teóricas, presas em seus castelos, não nos permitem.” (Santos, 2008: 102).

O projeto consiste essencialmente num filme ficcional desenvolvido com o objetivo de ser visionado em ambiente web e com pressupostos de interatividade e de aleatoriedade. Ao aceder-se ao sítio web do projeto, têm-se 720 formas⁶ de ver o filme, todas elas distintas. Por outras palavras, considera-se a existência de 720 filmes em que o que os diferencia é a ordem de visualização. Esse valor é obtido uma vez que as seis sequências podem ocupar qualquer um dos seis lugares possíveis. Basta aceder ao sítio web que aleatoriamente se cria uma ordem de visualização partindo das seis sequências que foram divididas e disponibilizadas anteriormente ao backoffice⁷ do *website*. Refiro-me a 720 vezes que a montagem pode ser alterada e daí resultar uma nova interpretação sobre o mesmo material. Não pretendo com isto dizer que vão haver 720 interpretações totalmente diferentes, mas a simples mudança de posição de uma sequência torna-a diferente de qualquer um dos restantes casos possíveis. “A montagem tem a capacidade de gerar um novo conceito quando dois pedaços de filme de qualquer tipo são colocados juntos, e por conta dessa justaposição criam uma nova qualidade; possibilitam uma nova leitura e uma nova compreensão.” (Cit. por A.A.V.V., Covaleski, 2014: 94).

O espetador teve uma participação que é considerada simples mas ativa ao imergir neste projeto. Os filmes precisam de um público. Mas neste caso, não basta o espetador sentar-se e começar a ver o filme. Antes disso, ele tem de aceder a um *site* para o filme se organizar numa das suas possíveis resoluções e só depois o pode ver. Posteriormente, tem a sugestão de responder a um breve inquérito que ajudará a obter

⁶ $6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 6! = 720$. No anexo I, existe um esquema que demonstra um caso gerado aleatoriamente.

⁷ Anexo G.

conclusões. Esta interatividade acaba por pôr o espetador à prova, na medida em que o projeto esteve dependente da sua ação. Tal como disse Maria Dora Mourão (2006: 246), “um filme só se transformará em obra de arte ao [...] permitir ao espectador a interação necessária.”

O argumento foi elaborado a pensar no tipo de montagem pretendida. “A um nível superior, a montagem desempenha um papel intelectual propriamente dito, criando ou evidenciando relações entre acontecimentos, objectos ou personagens” (Martin, 2005: 194). Pretendi um filme em que a sua narrativa, apesar da aleatoriedade, continuasse a ser totalmente coerente. A “possibilidade de incluir numa obra uma narrativa baseada numa continuidade temporal em espaços diferentes, mas contíguos.” (Martin, 2005: 170). Não esquecendo que “embora nunca leia o argumento, este é também escrito para o espectador.” (Parent-Altier, 2004: 23). Estabeleceram-se outros conceitos e interrogações como o conceito de tempo, “causa-efeito e efeito-causa” e “como ligar as sequências?”. Para todas estas questões, tentei encontrar a resposta na montagem e no argumento. Como disse Borges (2003: 17), “explicar (ou julgar) um facto é juntá-lo a outro”. Coube ao espetador exercitar o pensamento e ligar as sequências, juntando os detalhes da história para obter uma explicação sobre o que acabou de visualizar. Comprometi “seriamente uma implicação cognitiva e efetiva dos espetadores em relação à narrativa fílmica interativa” (A.A.V.V, 2016: 130). Dominique Parent-Altier é o autor do livro "O Argumento Cinematográfico", que foi essencial para a escrita do argumento de acordo com certos parâmetros obrigatórios. Além disso, recorri a outros livros, artigos e teses dos quais posso destacar o livro intitulado “A montagem cinematográfica e a lógica das imagens” de Maria de Fátima Augusto que parte do princípio de que a evolução do cinema se fará pela montagem.

Para este estudo foram usados 242 inquéritos⁸ respondidos de forma anónima. O sítio web do projeto contemplou-se com 1038 visitas⁹, um número bastante elevado para o projeto em questão. É notória a diferença existente entre o número de visitas e o número de inquéritos respondidos. Indica que muitos dos espetadores optaram por não aderir ao facto de serem inquiridos. Contudo, considero suficiente o número de

⁸ Recolha efetuada até à data de 06-09-2017 às 17h.

⁹ Dado recolhido até à data de 06-09-2017 às 9h.

inquéritos utilizados neste estudo. Claro que quanto maior fosse esse número mais realistas seriam os resultados. Não esquecer, todavia, que o trabalho que realizei trata-se de um protótipo, de uma experimentação acadêmica que pode servir de base para projetos futuros e que englobem outro tipo de logística.

2. Referências e Influências

“Segundo Lev Manovich, é necessário reinventar o cinema e adaptá-lo às novas condições pós-modernas da [...] representação digital, [...] da automação e da modularidade.” (A.A.V.V., 2016: 129).

Neste capítulo são abordadas obras e exemplos que influenciaram, de alguma forma, a concepção do trabalho de projeto. Contém exemplos que serviram como inspiração para o desenrolar do mesmo.

Começo pela literatura, “Rayuela”, de Julio Cortázar. Exteriormente visto como um livro normal, ao abriremos deparamo-nos com uma nota do autor que nos indica uma ordem dos capítulos. Ainda assim, no final de cada capítulo sugere qual deverá ser o próximo. Será o leitor a construir o livro. O autor dá duas hipóteses: ou se segue a ordem sugerida, começando no capítulo setenta e três e acabando no cento e cinquenta e um, ou lê-se por ordem normal ficando noventa e nove capítulos por ler. Nota-se aqui o incentivo para que o leitor siga a ordem de Cortázar e, desta forma, leia um livro diferente, “da descoberta de uma nova forma de ler, diferente de tudo”, palavras escritas pelo crítico Oliveira (2014: 1).

A “Fuga do Parque dos Horrores” de R.L. Stine tem semelhanças com “Rayuela”. Na capa ficamos logo a perceber que existem vinte finais possíveis, no final de cada página, além de nos dizer para que página seguir, podendo ser dados dois caminhos possíveis, e conforme as escolhas do leitor, o final vai ser diferente. Mais uma vez, existe uma participação ativa na obra.

“O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam”, de Jorge Luís Borges. A sua leitura não me foi suficiente para o entender, tive de procurar opiniões junto de outros leitores. Os temas abordados na obra são bifurcações, labirintos, escolhas e tempo desconstruído. O autor Borges (2003: 82) escreve que o homem perante as “diversas alternativas, opta por uma e elimina as outras”. Acabei por interpretar esta citação em contexto do meu projeto, fugindo ao seu verdadeiro sentido. Aleatoriamente, das seis alternativas/sequências vai se optar por uma, seguidamente das outras cinco volta-se a optar por mais uma. E continua até se esgotarem as alternativas. De entre as várias escolhas que as várias personagens poderiam tomar, optaram de maneira a que no final houvesse uma consequência grave. Foram as suas escolhas individuais que influenciaram a vida de outras personagens.

Ainda a este propósito, durante o mestrado, vi uma instalação de vídeo inserida no festival Temps d’Images Lisboa 2016 cujo título é exatamente o mesmo, “O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam”, e o seu autor é João Cristóvão Leitão que foi também o montador. O que acontecia nessa instalação era a existência de três ecrãs, três espaços maioritariamente diferentes, em que as personagens nunca se cruzavam. Como se fosse uma espécie de labirinto com muita suavidade e pacificidade. Essa instalação subentende a visita do espetador, o que a torna interativa.

Nesse mesmo festival tive a oportunidade de ver outro projeto relevante para o meu estudo. Com o nome “Curso de Silêncio” dos autores Miguel Gonçalves Mendes e Vera Mantero, trata-se de duas vídeo instalações que eram vistas em salas separadas. O que é importante aqui mencionar é que se tratava do mesmo material filmado, só que cada autor definiu uma montagem diferente. Através disso, senti eu mesmo diferentes reações que cada uma me suscitou.

Mas outros autores, obras e referências formaram e influenciaram quer o ponto de partida quer a construção do trabalho de projeto que aqui apresento. Jean-Louis Boissier, artista francês, de entre os seus variados trabalhos, dedica-se também ao estudo de novas estratégias de leitura e de interação com o público através da tecnologia. Num dos seus trabalhos, “Flora Petrinsularis”, aborda isso mesmo. Pondo de lado o aspeto de loop, um assunto que Boissier aprofunda, trata-se de um CD-ROM composto por sequências não lineares de vídeo em ambiente digital, sendo uma espécie de livro multimédia. O utilizador, ao iniciar o CD, vai deparar-se com uma listagem de vídeos e textos. Ao carregar num dos parâmetros da lista, surge uma das sequências de

vídeo e texto. Ao clicar nessa sequência, passará para uma outra escolhida aleatoriamente. “Fazendo com que o espectador, se torne o editor de uma narrativa, não tradicional” (Fonseca, 2014: 1).

Uma outra referência é a fundação ZKM (“Zentrum für Kunst und Medien”) que impulsiona o estudo das artes e o incentivo à inovação dessas artes através de meios como a multimídia. Funciona também como museu, cria trabalhos, expõe-nos, há uma enorme ligação das artes à tecnologia e ao visitante. Um pouco como acontece com o “iCinema Centre for Interactive Cinema Research” que se centra na pesquisa de meios interativos para aplicações de referência em todo o setor de artes, nomeadamente a pesquisa interdisciplinar de artes criativas, engenharias, humanidades e ciências em interatividade imersiva. Está focado na forma como as tecnologias da próxima geração podem ser usadas para viver, aprender, pesquisar e trabalhar.

Entre os diversos autores que se dedicam a esse estudo da interatividade com o espectador e da aleatoriedade, destaco, o artista Bill Seaman que desenvolveu a sua linguagem cinematográfica através da ajuda das novas tecnologias. Nos seus primeiros trabalhos, o artista explora arranjos de textos e imagens, demonstrando múltiplas possibilidades de combinações de textos, fotografias, faixas de som e sequências de filmes em que, com a participação do espectador, se constroem diferentes formas de narrativas paralelas. Como é o caso da sua obra intitulada “The Exquisite Mechanism of Shivers” e que consiste na instalação de um objeto audiovisual interativo num CD-ROM. Esse objeto é constituído por trinta e três expressões textuais e vocais e trinta e três excertos de vídeo. As expressões textuais e vocais estão associadas e sobrepostas aos excertos de vídeo. Desses trinta e três casos, só podemos ver a organização sequencial de dez deles de cada vez. Uma das opções que nos é possível ao acedermos ao CD-ROM é escolhermos que as dez representações sejam organizadas aleatoriamente. O projeto explora a combinação e recombinação do conjunto de elementos gerados aleatoriamente e que resultam numa lógica poética.

Lev Manovich é atualmente um dos pensadores mais influentes nos ramos da arte e da cultura digital. "Mission to Earth (Soft Cinema Edition)" é um dos seus projetos realizado juntamente com Andreas Kratky. Trata-se de um filme de ficção científica visualizado em múltiplos ecrãs em que o *software* personalizado edita o filme em tempo real escolhendo o que aparece na tela, onde e em que ordem. As decisões são

baseadas num sistema de regras e são parcialmente aleatórias. A estes tipos de trabalhos que envolvem a arte cinematográfica ele dá o nome de “Soft Cinema”.

Outro autor que se dedica à interação com o espetador é Carlos Sena Caires. Encontrei muita semelhança entre alguns dos seus trabalhos e o meu projeto. Por exemplo, “O Comboio do Amor” de 2010 é uma instalação composta por excertos de alguns filmes em que ocorre um beijo num comboio de modo a criar um clima de encontro amoroso. Para isso acontecer, o espetador terá de acionar um dispositivo que fará a imagem mover-se. É ele que fica com a responsabilidade total de decisão. “O espectador deverá preencher o que falta na narração” (Agel, 1972: 95).

Interatividade e aleatoriedade estão consideravelmente ligadas. Destaco alguns exemplos dessa presença e que tiveram reflexões no meu projeto. Sítios web como “Chatroulette” que, como o próprio nome sugere, é um sítio web onde se pode falar com pessoas estranhas que são selecionadas aleatoriamente. Basta ter um dispositivo com *webcam* e aceder ao *site*. Cada vez que o utilizador carrega em “next” surge outra pessoa estranha que foi gerada de forma aleatória. Tem-se a interação e o fator aleatório em simultâneo. Outro caso bem famoso onde a aleatoriedade é enaltecida é na plataforma *online* “random.org”. Nela podem-se fazer diversos tipos de testes aleatórios.

Mas os exemplos sucedem-se noutros campos. Em programas para ouvir música é muito normal ter-se a opção de reprodução aleatória perante determinada sequência de músicas. Os videojogos são uma influência a ter em conta. O princípio básico é a existência de um ou mais jogadores que interagem com o jogo e/ou entre si através de sistemas eletrónicos. O jogador vai-se deparando com vários desafios e efetuando várias escolhas até chegar ao fim. Todo o jogo foi concedido com uma enorme teia de escolhas e possibilidades que o utilizador poderá fazer. Um caso em que a interação com o espetador está bem reconhecida é nos próprios DVDs. Grande parte deles oferece a possibilidade do espetador navegar e escolher de entre os vários capítulos existentes.

Uma prática que atualmente já é bem conhecida é a de *web* documentários ou documentário interativo. “O documentário interativo designa uma mudança estética ao organizar o conteúdo em níveis de interatividade a estabelecer funções para o espectador-usuário dentro de diferentes possibilidades de participação. Por meio de uma organização hipertextual, a narrativa é apresentada de forma não-linear em seções

de informação ligadas entre si.” (Levin, 2015: 6). A mesma autora (Levin, 2015: 10) fala sobre Bill Nichols ao referir que “ele aponta a não-linearidade como uma diferença fundamental entre o documentário tradicional e o interativo.”

Para finalizar, vou destacar as obras de cinema que, neste contexto, visionei e se constituíram como referências. “Smoking/No Smoking” (1993) de Alain Resnais é “um” filme que é oportuno mencionar. Na verdade tratam-se de dois filmes que foram adaptados do teatro.¹⁰ Em “Smoking”, uma das personagens resolve fumar. Em “No Smoking”, essa mesma personagem resolve não fumar. Além disso, ao longo dos filmes surge a expressão “ou então” que nos leva a outras possibilidades e caminhos que a personagem poderia ter tomado e assim ter mudado o rumo da sua vida. Seguidamente, existe outro filme que usa um pouco essa tipologia de ramificações, “Mr. Nobody” (2009) de Jaco Van Dormael. A personagem principal, já com idade avançada, vai imaginando as várias vidas que poderia ter tido conforme determinadas escolhas que efetuou ao longo da sua jornada.

Mas os principais filmes que me influenciaram tanto na concepção da narrativa como na montagem, foram “Polytechnique” (2009) de Denis Villeneuve, “Babel” (2006) de Alejandro G. Iñárritu, “Bem me quer... Mal me quer!” (2002) de Laetitia Colombani, “Snatch” (2000) de Guy Ritchie e “Caché” (2005) de Michael Haneke. Nos quatro primeiros exemplos há algo em comum que me cativou. Vê-se a mesma ação mas de outros pontos de vista, conforme cada personagem. Em todos eles, o fator de decisão/escolha da personagem é muito bem abordado.

“Snatch” é um filme que mistura comédia e ação, e em que as situações enaltecidas com o acaso entre as personagens. Utiliza, de uma forma pertinente, a montagem paralela. Por exemplo, existe uma cena em que as personagens se deslocam em três carros distintos e vai-se mostrando paralelamente o que acontece em cada carro, até ao momento em que interferem uns com os outros.

“Babel” é um filme dramático em que somos presenciados com histórias de personagens que se ligam, mesmo sem se conhecerem, e que acabam por interferir em

¹⁰ Levanta-se até a possibilidade de que Alain Resnais tenha inventado o cinema interativo, isto porque são apresentados vários finais possíveis dentro do mesmo filme.

muito na vida das mesmas. Mostra que estamos interligados com todas as pessoas do planeta. Há um enorme trabalho com o ponto de vista e com a montagem paralela, sendo esta o motor de desenlace. Por exemplo, sabe-se que a personagem do miúdo dispara e acerta no autocarro. Só depois é que somos levados para dentro do autocarro e vemos a ação acontecer desse ponto de vista.

“Polytechnique” é um drama baseado em factos reais. Retrata um ato terrorista levado a cabo por questões antifeministas. É um filme que mostra a motivação e força pessoal. Começamos por seguir o quotidiano das três personagens em questão. A sua não linearidade mostra, mais uma vez, a importância do ponto de vista dependendo da personagem. Por exemplo, durante o massacre numa escola, um rapaz vai à sala e ao ver as raparigas todas no chão ensanguentadas presume que a rapariga que ele gosta também morreu. Quando se passa para o ponto de vista dela, a montagem torna-se invertida, vemos que a rapariga fez-se de morta porque pensava que o terrorista estava a regressar.

O ponto fulcral do filme “Bem me quer... Mal me quer!” é o trabalho do ponto de vista. Tratando-se essencialmente de um romance, o filme mostra dois lados de uma mesma história através da narrativa e da montagem, que fazem com que o espetador se surpreenda com o final. Nesse contexto, e usando uma referência fílmica, Agel (1972: 92), a montagem “permitiu a Orson Welles apresentar a mesma cena duas vezes, mostrando-a sob dois ângulos diferentes.”.

O filme “Caché” é um drama misterioso que me influenciou sobretudo pelo seu final pouco explicativo. O assunto do filme ronda a interrogação de quem terá gravado os vídeos. Chega-se ao final e não nos é possível responder a essa questão com total certeza. À exceção das analepses, a montagem está inserida num contexto de simplicidade. As decisões restringem-se principalmente a definir o corte inicial e final.

Além destes cinco filmes outros contribuíram, embora menos para o meu trabalho, tais como “Memento” (2000) de Christopher Nolan, “Irreversível” (2002) de Gaspar Noé, “Um Mal Nunca Vem Só” (1998) de Guy Ritchie, “The Little Death” (2014) de Josh Lawson, “Asphalte” (2015) de Samuel Benchetrit e “Elephant” (2003) de Gus Van Sant. É notória a componente criativa exercida pela montagem nos filmes “Memento” e “Irreversível”. São filmes que se sustentam pelo tipo de montagem, em que os factos são apresentados numa ordem cronológica revertida que faz com que a

história se torne mais complexa e o espectador tenha de elevar o seu grau de esforço para a entender.

3. Metodologia, Fases e Processos

“O que assistimos agora são passos ainda cambaleantes desse processo de revolução cinematográfica, até mesmo porque os sujeitos produtores desta arte precisam ter noção das potencialidades de suas ferramentas.” (Santos, 2008: 102).

Neste capítulo é exposto o resumo de todas as fases por onde passou o trabalho de projeto, destacando algumas funcionalidades.

3.1. Escrita e Planificação

A narrativa exigiu uma enorme reflexão que permitisse a execução plausível da aleatoriedade. A primeira opção foi dividi-la em seis sequências de duração idêntica e encontrar elementos que as relacionassem e ligassem entre si. Nesse contexto, usei o fator tempo como umas das formas de união das sequências através da utilização de horas: “cujo tema é o tempo” (Borges, 2003: 84). Ao longo das quatro sequências que acontecem sensivelmente no mesmo período temporal, é possível saber a que horas ocorrem determinados acontecimentos. Essa utilização do tempo acabou por ajudar o espectador a unir as ações da história.

Ainda na conceção do argumento, exploro os mecanismos de causa-efeito e efeito-causa. Foram mais um elo de ligação que permitiu unir as sequências. Por exemplo, numa das sequências mostra uma personagem a mandar uma mensagem de telemóvel e noutra uma personagem diferente que recebe essa mensagem e tem um acidente de carro. Ora, podemos ver nessa ordem em que sabemos primeiro a causa e depois o efeito ou então ao contrário. Para isso, a narrativa incidiu na multiplicidade de

vidas humanas interligadas na sociedade e o efeito causado. Como visto por Lev Manovich “fica sob responsabilidade do cineasta construir uma lógica que determina (...) o tipo de relacionamento vão estabelecer entre elas” (Cit. por BASTOS, Lev Manovich, 2005: 96).

Neste trabalho, serão várias as opções em termos de aleatoriedade de espaços e tempo em conjugação com os processos de causa-efeito. Várias “linhas dramáticas convergem para um ponto de encontro, que será o desenlace da crise.” (Agel, 1972: 79). No fundo, quis elaborar uma história em que “do ponto de vista dos segmentos fílmicos, estes foram pensados como micronarrativas que depois de somados (visionados na globalidade) poderiam funcionar como um todo, fornecendo aos espectadores/interatores um sentido final às histórias contadas.” (Caires e Cardoso, 2011: 11). Foi esse o pensamento ao longo da criação do argumento. Tentar encontrar ações solitárias que em conjunto com o resto das sequências se completassem e formassem um sentido mais complexo, estando todas dependentes umas das outras.

3.2. Escolha de Décors e do Elenco

Simultaneamente, no seguimento do processo de escrita, foi necessário decidir os locais de rodagem, efetuar testes com o equipamento e os cenários. Neste trabalho, tive que ter em conta uma multiplicidade de fatores. Pretendia lugares em que a presença de árvores fosse bem explícita. Noutro caso oposto, precisava de uma sala de visionamento ou auditório. Também queria um campo de futebol situado o mais possível na natureza. Além disso, eram necessárias localizações com pouco movimento que permitissem uma condução segura. Estas e outras decisões relacionadas com a rodagem têm exposição mais detalhada no capítulo “Fundamentações Específicas”. O concelho de Vila Pouca de Aguiar foi o lugar escolhido para as gravações. Além da acessibilidade e entusiasmo com que aceitaram o projeto, continha todos os sítios que necessitava para a rodagem. É também o meu local de residência e da maior parte do elenco, o que facilita em termos de deslocações.

Após a conclusão do argumento, efetuei um brainstorming para a decisão do título¹¹ e da linha gráfica do filme. Terminada a sinopse¹² e o *storyboard*, comecei a refletir sobre a banda sonora e o som em geral. Optei por utilizar músicas com direitos autorais gratuitos do ponto de vista patrimonial.

Depois da primeira repérage, adquiri as devidas autorizações, tanto a nível de ocupação de espaço como autorais. As três principais entidades que apoiaram o projeto foram: a Escola Superior de Teatro e Cinema, a Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro e a Câmara Municipal de Vila Pouca de Aguiar.

Entretanto, comecei a procurar figurantes e atores não profissionais. Sem financiamento, restou-me convencer e entusiasmar ao máximo as pessoas com o projeto. Conteí com não atores para a interpretação das personagens. O que inicialmente parecia um problema acabou por se tornar numa solução. O que por vezes pode ter provocado uma pequena dose de incredibilidade, também se tornou num forte fator de identificação e de veracidade em todo o filme. Muitos takes, muito diálogo para que o resultado fosse exatamente o que pretendia. Estou ciente que com um elenco profissional teria outros resultados, mas considero que desta forma o filme ganhou noutras vertentes.

3.3. Meios, Planeamento e Rodagem

Principal material utilizado: câmara Canon Legria HF G40, tripé, steadycam, microfone externo, microfones de lapela sempre que ocorriam diálogos, difusores e o restante material que se pressupõe (cartões de memória, baterias, ...). Tinha sempre duas fontes recetoras de som.

Sendo um projeto pessoal e não conseguindo outras soluções, tive de preparar-me para ocupar vários postos tais como diretor de fotografia, diretor de som e operador de câmara. Servi-me de vários livros para me fornecerem aspetos teóricos que posteriormente pus na prática. "Vamos Falar de Cinema" e "Cinema" de J. M. Escudero e Henri Agel respetivamente, foram livros que me atribuíram muitas dessas bases

¹¹ Anexo A.

¹² Anexo B.

essenciais sobre cinema. Para aspetos de realização e de ações relacionada de rodagem, o livro "A Realização Cinematográfica" de Terence Marnner tornou-se essencial. Um dos seus assuntos é a relação e a autoridade que deve haver entre o realizador e os atores, mas refere que se deve ter uma mentalidade aberta para puder aceitar sugestões por parte dos atores.

Por fim, fechei o guião, o mapa de rodagem e os últimos pormenores com o elenco. Deparei-me com algumas dificuldades na organização do mapa de rodagem, uma vez que estou a falar de um elenco voluntário. Como existiam várias cenas com um elevado número de personagens, por vezes foi complicado gerir as datas disponíveis.

Iniciei a rodagem que decorreu entre as datas dez de maio e quinze de julho e que contou com a participação de sete pessoas em cargos técnicos e de dezasseis pessoas na representação.

3.4. Pós-produção

Entretanto, criei um endereço de correio eletrónico e uma página de Facebook do projeto¹³ para que, desde logo, começasse a angariar pessoas que poderiam ser o futuro espetador do projeto. Coloquei alguma informação sobre o desenrolar do mesmo, mantendo a página bastante ativa e atualizada. Neste momento, foi necessário aprofundar e concluir a reflexão sobre a linha gráfica e o *design* que pretendia para o projeto. Aprontei um cartaz de promoção¹⁴ e elaborei um símbolo representativo com o título do filme.

Dando a rodagem como finalizada, concessionei o trailer que ao ser publicado na Internet atingiu cerca de 5100 pessoas¹⁵ na rede social "Facebook".

De seguida, passei à montagem e edição de cada sequência. Desde o tratamento do som à cor, tentei sempre fazê-lo de acordo com os conhecimentos adquiridos no

¹³ Hiperligação: www.facebook.com/fazeacontecefilme. No anexo C é possível ver parte da página.

¹⁴ Anexo H.

¹⁵ Valor atingido até à data de 25-08-2017 às 20h.

mestrado e baseado na filmografia consultada. A montagem estará tanto na aleatoriedade das seis sequências como na montagem de cada sequência em particular.

3.5. *Site* e Finalização

Próximo do final, coloquei as sequências no sítio web que foi sendo desenvolvido para o projeto, sempre dependendo da disponibilidade do especialista e das minhas exigências enquanto cliente. Para isso, contei com o apoio de um amigo e profissional nessa área, Miguel Fonseca. Quero salientar que o Miguel tratou de toda a parte de programação da plataforma, cuja ideia criativa e *design* partiu de mim desde início. Foi o responsável por colocar o sítio web operacional e *online*. Necessitei de pedir autorização à Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, de forma a me fornecer um domínio e espaço no servidor, a qual foi aceite. Já nessa plataforma, o utilizador que queira ver o projeto, apenas precisa de aceder ao mesmo.

Aleatoriamente é disponibilizada uma das 720 montagens possíveis. É neste momento que o público interage com o projeto. Um autor (Gomes, 2014: 367) definiu um conceito interessante: “o triângulo do dispositivo interativo.” Ou seja, a criação de uma ligação entre o autor, o projeto e o espetador. Essa ligação é feita através do sítio web. “Ela acontece, também, no plano de seu funcionamento, compartilhado com o usuário por meio de interfaces em que o produtor constrói o contexto em que a audiência deve atuar. [...] Trata-se de um processo poderoso, na medida em que ele pode ser explorado para a construção de ferramentas de estímulo ao exercício crítico e à pluralidade de visões.” (Cit. por A.A.V.V., Bastos, 2007: 33 e 34).

O *site* tem uma navegação simples mas apelativa¹⁶. É apenas uma página com um menu com 8 categorias na seguinte disposição: Início, Trailer, Sobre, Sinopse, Filme, Autor, Apoios, Contactos. Ao longo da página existem sete imagens em que a primeira diz respeito às ramificações das árvores¹⁷ e as seguintes seis correspondem às seis sequências em separado. O pensamento do *layout* do *site* supunha o incentivo à interatividade por parte do seu visitante.

¹⁶ Anexo D.

¹⁷ Conceito explicado no capítulo “Fundamentações Específicas”.

Sobre os parâmetros da programação, o *site* foi construído na framework laravel e bootstrap, de forma a facilitar as mudanças necessárias ao longo do projeto. Ao mesmo tempo, pretendia-se que fosse uma plataforma adaptativa, acessada por vários dispositivos móveis.

Ao aceder ao *site*, é chamado um script em PHP onde é escolhida uma das 720 possibilidades. Após essa escolha ser feita, é guardada numa variável em javascript a listagem das ordens geradas. Servi-me “do uso da interatividade dos computadores enquanto máquinas geradoras de conteúdos e dispositivos narrativos originais que incentivam a participação” (Caires, Cardoso, 2011: 6). Sobre a aleatoriedade, não pretendi abordar a sua fundamentação matemática, apenas a sua finalidade.

Por fim, e para uma conclusão mais precisa e realista, realizei um inquérito que é disponibilizado ao utilizador depois de visualizar o filme na íntegra. Um inquérito bastante breve, sobretudo por causa da vontade e disposição do espetador em respondê-lo. Nunca é demais salientar que existe “um fator extremamente subjetivo e variável: a atenção do espectador.” (Martin, 2005: 188).

Já tudo finalizado, ao colocar o projeto completamente *online* e servindo-me da página de Facebook para informar os possíveis espetadores, essa publicação contou com um alcance de 5496 pessoas¹⁸. Mais uma vez, um número bastante elevado e que me deixou entusiasmado sobre o feedback dos espetadores.

¹⁸ Valor atingido até à data de 01-09-2017 às 10h. No anexo C é possível visualizar esse número.

4. Objeto Final

4.1. Fundamentações Específicas

“A linguagem cinematográfica é, simultaneamente, a mais fácil e a mais difícil de todas. É a mais fácil porque quem é que não pode ver a imagem que lhe põem diante dos olhos? Mas compreender a sua ligação com as outras imagens já não é tão acessível.” (Escudero, 1971: 60).

Neste capítulo vou explicar algumas decisões que tomei, começando pelo título. Quis que fosse um nome que, além de ser associado ao filme, fosse também ao resto do projeto, ou seja, um nome com um duplo sentido. No caso do filme, o “faz” significa “causa” e o “acontece” refere-se a “consequência”. Está totalmente relacionado com toda a história, em que pequenas ações/causas irão originar acontecimentos/consequências. Em relação ao projeto no geral, “faz” indica isso mesmo, indica que o espectador tem de “fazer” algo para ver o filme, mais concretamente, tem de aceder ao *site*; o “acontece” diz respeito ao que “ocorre” após o espectador aceder ao sítio web, em que é gerada uma ordem aleatória e, dessa forma, fica disponível a visualização do filme. A imagem que representa o título traduz isso mesmo, em que se observa a letra “e” a transformar-se num “a”.

A narrativa e o ambiente do filme produzido têm aspetos que quero destacar. Um dos elementos muito presente ao longo dos quinze minutos são as árvores. Além de representar a natureza, a sua principal função é transmitir a ideia de ramificação através dos ramos em relação às vidas das pessoas e as suas várias escolhas e ações que, em alguns casos, se vão interligar com outras vidas (e ramos de outras árvores). Tenha-se como exemplo o plano contrapicado pertencente à sequência B, em que se vêem muitíssimos ramos de árvores a cruzarem-se com outros ramos de outras árvores. Como nas personagens, em que a linha da vida de cada uma vai-se cruzar com a de outra(s).

Existe uma sequência que acredito que o espectador pode achar estranha. A intenção era essa. A sequência em que aparecem os créditos. Além de se listar a ficha técnica, essa sequência insere os créditos na própria história ao associá-los a um

momento vivido pela personagem Maria Inês. Devido à ordem aleatória, há uma forte probabilidade dos créditos não se posicionarem no final, o que vai ao encontro da contestação de Maria Inês. Os créditos ao surgirem no meio do filme fazem com que o espectador acabe por vê-los, o que vai ao encontro da minha intenção inicial. Numa entrevista feita ao realizador Edgar Pêra, ele expõe exatamente esse problema. O facto das pessoas se levantarem das cadeiras do cinema antes dos créditos chegarem ao fim.

Outro aspeto dessa sequência é que são mostrados vários elementos que acabam por resumir as ideias do projeto, sendo eles o relógio sempre na mesma hora, a moeda, o rapa e o símbolo escrito no chão que representam o fator aleatório. As horas estão presentes em cinco das seis sequências com uma grande importância simbólica e de presságio. É de compreender que todos os momentos da narrativa nos conduzem a algo que acontece às 16h19 min (hora visível no telemóvel de Leonor e Maria Inês). Antes desse instante, existe a informação de outras horas como, por exemplo, 16h15 min. É um pouco para ajudar o espectador a situar e entender melhor tudo o que vai acontecendo. Pode até imaginar o que naquela mesma hora estaria a acontecer noutra sequência, uma vez que recorro a diferentes pontos de vista referentes ao mesmo instante, mas noutro local. É uma questão de atenção, até porque quando há referência horária é sempre de 16h e alguns minutos. Por exemplo, na sequência de Maria Inês (D), Roberto antes de se despedir refere que são 16h15 min. Já na sequência do tiro, logo no início, Tomás menciona serem 16h10 min. O espectador pode pensar paralelamente de forma a idealizar e juntar o que está a acontecer nas sequências na mesma hora. Outro exemplo, na sequência do tiro temos a informação visual que o tiro aconteceu às 16h18 min. Como se sabe, ou irá saber, o acidente é às 16h19 min. O espectador pode já estar à espera desse acontecimento a qualquer instante, aumentando o seu nível de tensão.

“A narrativa fílmica interpela-nos porque justamente utiliza estratégias narrativas e semióticas que visam dar respostas efetivas e permitem aos espectadores imaginar as hipóteses futuras de cada personagem e de cada acontecimento vivido (confirmando-as ou não, mais tarde). Dito de outra forma, os espectadores esforçam-se, a partir dos acontecimentos diegéticos apreendidos e visionados, em construir uma trajetória narrativa orientada para um final casual que começa num tempo determinado e acaba, mais tarde, noutro ponto diegético previsto.” (A.A.V.V., 2016: 131). Claro que toda essa construção mental, além de estar dependente do próprio espectador, está sujeita

à ordem aleatória gerada. Até o simples pormenor de Tomás, logo no início da sequência C, ao estar a caminhar e a lançar uma moeda consecutivamente ao ar. A aleatoriedade está sempre presente.

É bastante evidente que cada uma das quatro possíveis personagens principais¹⁹ tem uma sequência em que se destaca. Mas tem outras em que a sua presença é circunstancial. Vejamos, o caso da sequência do Tomás (C), quando ele está a colocar os copos de plástico aparece em segundo plano Roberto a correr. Ou então na sequência da Maria Inês, quando Leonor passa do outro lado da rua. Mais uma vez, estas opções de escrita e realização constituem factos para o espetador ligar as micronarrativas.

Em algumas circunstâncias, se tivesse optado por uma apresentação cronológica e casual dos factos, estaria a ir contra o que pretendo com o projeto. Quis, sempre que possível e, se se justificasse, ir contra certas regras que ao serem quebradas causariam um efeito de estranheza no espetador. Existe, como exemplo, uma ausência visual de algumas pessoas e de momentos cruciais, ficando apenas com a componente sonora a representá-la. A intenção é que o espetador tenha a oportunidade de ativar a sua imaginação e criatividade. Não pretendi oferecer uma leitura simplificada da história ao espetador, mas sim complicar-lhe a vida ao fazê-lo refletir sobre o que acabou de visualizar. Na prática, isso verifica-se quando Leonor quase atropela uma pessoa em que apenas ouvimos a travagem e ela a pedir desculpa. Não se chega a ver essa pessoa. O mesmo acontece quando Roberto cumprimenta verbalmente algumas pessoas antes de iniciar o seu treino. E mesmo o tiro, apesar de se ver a árvore sinalizada, não se sabe se foi atingida. Tal como com a cadela, em que se é conduzido a pensar que foram os adversários de Quim que a roubaram e que Maria Inês presenciou o sucedido. O espetador até pode pôr em causa se o som que se ouve de tiro é mesmo o de Tomás a pressionar o gatilho, uma vez que som substitui a imagem e apenas se ouve um tiro perante o fundo negro. Mais importante ainda é o suposto acidente final. Digo suposto porque dou vários indícios, através das horas, do espaço, do som, para que se pense que Leonor realmente atropela Roberto. Apesar disso, como não se vê realmente o impacto, o espetador pode optar por outra interpretação, o que é bastante plausível e previsto por mim desde início.

¹⁹ As quatro possíveis personagens principais são Leonor, Maria Inês, Roberto e Tomás.

O som, além do que mencionei, tem outra componente criativa mais relativa à montagem. Há alturas em que a música para inesperadamente, nomeadamente quando uma das possíveis personagens principais termina a sua ação crucial no filme. Ou quando Maria Inês carrega no botão de enviar. Também quando Roberto ouve o tiro e depois quando se dá o embate. Há toda uma conjugação de elementos que conduzem o espetador ao que realmente importa, encontrando pelo caminho imensos detalhes.

Veja-se agora a sequência do jogo do fito. Com os planos iniciais, o espetador é induzido a pensar que se trata de um jogo de futebol. Quis mesmo jogar com essa possibilidade, de forma a suscitar no público uma vertente mais duvidosa sobre a leitura dos factos.

Será que, na realidade, o acidente não poderia ser evitado? As coisas não tinham de ser assim. Se Maria Inês tivesse ido ao encontro de Leonor quando a viu passar à sua frente e explicado que viu a sua cadela ser roubada, o acidente de carro podia ser evitado. Ou então se Hugo não incentivasse a que se testasse a pistola, Roberto continuava o seu treino normalmente. A simples moeda ao ar que decide se Leonor levaria ou não o carro. Poderia dar ainda mais exemplos criados de propósito para que o acaso e a aleatoriedade estivessem sempre presentes.

É através do *raccord* que dois planos criam continuidade e sentidos, que podem ir muito além do representado nas próprias imagens. É um poder muito próprio e enaltecido pela montagem. Na sequência D, quando Maria Inês discursa sobre as pessoas que não veem os créditos finais surge um plano em que Roberto expressa corporalmente o que ele está a achar desse assunto. A união desses dois planos evidencia o pensamento de Roberto.

Na pré-produção, o pensamento dos cortes iniciais e finais de cada plano foram praticamente definidos e não necessariamente após o seu registo. Mostra que a montagem, ainda num estado embrionário, já se começou a inserir e a pôr em prática o seu papel de organizadora.

O tempo de várias ações representadas também fazem parte de um jogo de complexidade. Algumas ações têm a sua continuidade preservada para que inesperadamente seja quebrada. Mais uma vez, dou o exemplo do pressionar o gatilho

ou até mesmo do acidente de carro. A tensão vai-se elevando até que a montagem, nesse momento elevado, decide acalmar.

Dentro de cada sequência, valorizo um tempo muito próximo ao real, sem grandes avanços nem recuos temporais. Ainda referindo-me a cada sequência em particular, a montagem é sobretudo linear e sirvo-me principalmente de uma montagem narrativa de maneira a facilitar as ligações de um plano ao outro e permitir uma melhor compreensão por parte do espetador, já que existe complexidade noutros campos. Ainda assim, utilizo outros tipos de montagem, como é o caso, por exemplo, da montagem expressiva na fuga de Roberto depois de ouvir o tiro. Nessa sequência (E), a montagem métrica é a mais saliente uma vez que se evidencia a relação dos planos com a banda sonora. Na sequência B, quando Quim vai ao carro buscar a pistola e vê-se Tomás de pé, é um exemplo do uso da montagem alternada. Já as seis sequências vistas como um todo, utilizam uma montagem invertida que recorrem constantemente a analepses e prolepses, conforme a ordem gerada. Dentro de cada sequência, a montagem é sempre linear.

Por último, e muito relacionado com uma das finalidades do trabalho de projeto, são os 6 finais possíveis. Ainda na fase do argumento, estava um pouco reticente sobre como acabar cada sequência, pois tinha a perfeita noção que ao ser gerada uma ordem aleatória qualquer sequência poderia coincidir no final. Optei pelo caminho que segue o filme “Caché” em que o final não é exuberante mas em conjunto com o resto dos acontecimentos do filme tornam-no coerente, admissível e admirável. É necessário associar todos os pormenores do filme para que qualquer uma das sequências seja vista como um fim. Veja-se caso a caso em que cada sequência fica no final: sequência A, penso que será a mais compreensível pelo espetador, uma vez que são os créditos. Além disso, o espetador associa que se trata da ação que Maria Inês tinha contado anteriormente; sequência B, o filme anda muito em volta do desaparecimento da cadela. Nesta sequência temos finalmente a confirmação de como e onde desapareceu, sabendo ainda que Maria Inês viu tudo acontecer. O espetador pode, então, agrupar os factos e concluir a lição do filme; sequência C, é quando se sabe a origem do tiro que Roberto ouviu, colocando-o em fuga e a embater num carro. Mais uma vez, o espetador só agora é que pode tirar todas as conclusões do que viu até aqui; sequência D, aqui foi onde Roberto se atrasou para treinar, onde se associa a parte dos créditos e do avistamento do desaparecimento da cadela a Maria Inês, da sua hesitação que culmina no envio da

mensagem de texto a Leonor e que resulta no seu acidente de carro; sequência E, vai-se percebendo que o espaço é o mesmo que o da sequência C, o tiro volta a ser ouvido e, principalmente, que foi em Roberto que Leonor embateu; sequência F, vê-se Quim novamente, espera-se que ocorra um acidente, até ao momento em que Leonor colide com Roberto, o que permite pressupor que ela seria a condutora do veículo. Além disso, sabe-se o motivo do acidente que foi a mensagem enviada por Maria Inês.

4.2. Conceção e Análise do Inquérito

“Ver o filme desta forma oferece uma experiência cinematográfica muito diferente de um público [...] e é certo que altera o sentido do significado do filme de maneiras bastante significativas.”²⁰ (Grusin, 2006: 79).

Estou certo que através desta montagem aleatória e sendo o mesmo material, a narrativa teve diferentes interpretações e sensações por parte do espetador. Assim, formulei três hipóteses que irei argumentar com os resultados do inquérito:

- Haverá um maior interesse por parte do espetador, em contrapartida com um filme designado normal?
- A desordem narrativa gerada aleatoriamente fará com que os espetadores não considerem sempre a mesma personagem principal?
- Qualquer um dos seis finais possíveis será bem aceite pelo espetador?

A criação do inquérito necessitou de uma elaboração rigorosa. Além do principal objetivo ser recolher respostas para o estudo, era necessário conseguir uma adesão considerável para que os dados fossem fiáveis. Tinha de conseguir fornecer o inquérito ao espetador de uma forma facilitada para que não este desistisse de o preencher. Outro problema seria a identificação da ordem que foi gerada aleatoriamente e que teria de ser colocada no inquérito por parte do inquirido.

²⁰ Excerto original: “Viewing the film in this fashion provides a very different cinematic experience from the one audiences [...] and is certain to alter the sense of the film’s meaning in quite significant ways.”.

O inquérito tinha de ser curto, eficaz, *online* e cujas perguntas tivessem respostas em escolha múltipla. Mal o utilizador aceda ao *site*, surge uma janela pop-up²¹ que informa qual a ordem que lhe calhou e que no final de visualizar o filme haverá um breve inquérito. O número da ordem é gerado e indicado pelo backoffice do *site*. No final da visualização das sequências, surge automaticamente outra janela pop-up²² que notifica novamente o número da sua ordem e a hiperligação para o inquérito. Tudo bastante simples, o que se crê incentivar o espetador a preencher o inquérito.

Como já mencionado, foram recolhidos 242 inquéritos anónimos. Alguns não puderam ser considerados uma vez que foram preenchidos de maneira incorreta.

O inquérito é composto por dez perguntas todas de resposta obrigatória, onde algumas delas foram formuladas com a finalidade de um melhor enquadramento estatístico, como é o caso da primeira questão.

Acerca da faixa etária dos inquiridos, fica-se com a informação que cerca de 3,7% dos inquiridos tinham até 16 anos, 12% dos 17 aos 25 anos, 33,1% dos 26 aos 35 anos e 51,2% com mais de 35 anos. A maioria dos inquiridos são adultos (Figura 1).

Em relação ao género, a percentagem é equilibrada. Cerca de 52,9% foram utilizadores do género masculino e o restante do género feminino (Figura 2).

Dos inquiridos, 83,5% concluiu o ensino superior, sendo que 12,8% concluíram o ensino secundário e os restantes (3,7%) apenas o ensino básico (Figura 3).

A maior parte dos inquiridos, cerca de 79,3%, tem conhecimentos literários na área cinematográfica (Figura 4).

Na ordem gerada aleatoriamente para efetuar o reconhecimento das sequências, é possível ver algumas ordens repetidas. Nalguns casos, foi o acaso da ordem aleatória, noutros foi o fator de pelo menos dois espetadores visualizarem a mesma ordem do filme em simultâneo (Figura 5).

²¹ Anexo E.

²² Anexo F.

Quase todas as pessoas (97,1%) afirmaram ter associado as relações entre os acontecimentos das seis sequências. Dentro dessa percentagem, 15,7% declararam que a narrativa era complexa. Apenas 2,9% não percebeu a história (Figura 6). Até aqui pode-se concluir que os espetadores perceberam a história e houve uma pequena parte que a considerou complexa. Demonstra que o público inquirido exercitou o seu pensamento na leitura dos factos.

Passo para um dos objetivos principais deste estudo, ou seja, a mudança de personagem principal dependendo da ordem gerada. 26% consideraram que o Roberto era a personagem principal, 25,6% responderam que era o Tomás, 24,4% assinalaram que era a Maria Inês e 24% indicaram que era a Leonor. Como se pode ver, os valores são muito idênticos e muito próximos, o que se conclui que a resposta à pergunta “a desordem narrativa gerada aleatoriamente fará com que os espetadores não considerem sempre a mesma personagem principal?” é “sim” (Figura 7). Apesar de não ser uma divisão exata, os dados confirmam que a ordem, de facto, influencia sobre quem será a personagem principal. Ou seja, o espetador dá mais valor a determinada personagem conforme a sucessão dos acontecimentos que lhe é apresentada. Prova que esta montagem aleatória associada a este tipo de argumento origina uma pluralidade de personagens principais.

À pergunta “Qualquer um dos seis finais possíveis será bem aceite pelo espetador?” a resposta é “sim”. Cerca de 93,4% dos inquiridos concordou com o final aleatório que lhe foi apresentado. Apenas 6,6% não concordou. A história encaminhase para um acontecimento principal, o acidente de carro. Ao mesmo tempo, havia um enorme risco em conseguir colocar seis sequências como finais do mesmo filme. O espetador podia considerar insuficiente esse final e ficar insatisfeito. Segundo os dados, aconteceu exatamente o contrário (Figura 8).

Outra das perguntas centrais era “Haverá um maior interesse por parte do espetador, em contrapartida com um filme designado normal?”. Sim, o utilizador/espetador achou que sim. 90,1% respondeu “completamente”, 9,1% respondeu “interesse idêntico” e apenas 0,8% colocou “nem por isso” (Figura 9). A interatividade entre o projeto e o espetador resultou. Ele sentiu-se participativo ao fazer parte do projeto, ao ser necessária a sua interação. Sente-se que o espetador percebe a sua importância e não se acha apenas mais um espetador, mas sim o espetador participativo.

A última pergunta ajuda a confirmar isso mesmo. 92,1% recomendaria a visualização do projeto a um amigo/familiar. 7% respondeu “talvez” e 0,8% colocaram “não” (Figura 10). Chegar ao final e saber que praticamente todos os inquiridos mostraram-se otimistas em partilhar o projeto é algo que me transmite agrado. Significa que realmente gostaram do projeto.

Conclusão

“Ao contrário do que se apregoa, ainda há muito que se inventar e reinventar dentro do campo da produção artística, principalmente se este campo está diretamente relacionado ao nosso dia-a-dia.” (Santos, 2008: 102 e 103).

A criatividade no cinema está longe de estar consolidada. Começar a pensar numa participação concreta do espectador é pressupor que a estrutura fílmica e a sua componente narrativa devem ser consolidadas num papel atuante do seu público. Deve-se assegurar “um desejo de participação com sentido e implicá-lo na continuidade e resolução diegética do filme. Entender que as interfaces interativas podem facilitar a participação do público” (A.A.V.V., 2016: 136). É necessário inovar, não só no cinema mas em todas as outras áreas. Existe cada vez mais uma enorme exigência por parte do espectador. Não é uma questão de ceder às suas vontades, mas sim de lhe fornecer algo novo perante o que já existe. A evolução subentende inovação. Este projeto prova isso.

Não segui o processo típico de produção cinematográfica na medida em que trabalhei o argumento na relação com a interatividade, em que existe uma antecipação do pensamento da montagem. Afirmo que o espectador foi e continua a ser um dos montadores do filme. Existe uma ligação entre o projeto e o espectador mais forte do que o convencional. O *site* está disponível para qualquer pessoa que tenha acesso a internet e cujo seu dispositivo possa emitir som, para que o filme seja visto e ouvido na sua totalidade. Esta premissa origina um elevado número de possíveis espectadores.

A maioria das respostas do inquérito vieram ao encontro de que esperava. Valorizo o facto da maior parte dos inquiridos ser adulto e ter completado o ensino superior, bem como o elevado número dos que tinham conhecimentos na área cinematográfica. Tudo isso ajudou a considerar conclusões. O espectador atribui o papel de personagem principal segundo a ordem gerada aleatoriamente. Esse papel altera-se conforme a disposição que as sequências tomam que faz com que a percepção e compreensão da história seja gradual e diferente por parte do espectador. Partindo do pressuposto que todos os inquiridos leram o “Sobre” existente no *site* do projeto antes

de visualizarem as sequências, a aleatoriedade e o facto de não haver uma sequência final fixa poderia pôr em dúvida a aceitação do projeto pelo público. Muito por crédito da narrativa, a maioria dos inquiridos concordou com final aleatório que lhe calhou. Um aspeto que demonstra que a interatividade foi bem-sucedida é o facto de grande parte dos espetadores mostrar mais interesse por este tipo de projetos cinematográficos em contrapartida com filmes mais tradicionais. Para mostrar a veracidade desse parâmetro pode-se recorrer à última pergunta do inquérito. Mais de 90% dos inquiridos assumiu que recomendaria o projeto a um amigo/familiar. Por outras palavras, os espetadores gostaram do que viram, tanto a nível cinematográfico como da interatividade a que se submeteram.

Visto tratar-se de um projeto com um carácter mais pessoal, é bastante notório o elevado número de visitas no *site*, o que demonstra alta adesão conseguida. O público gostou e achou interessante. É um estímulo para que se desenvolvam mais projetos cinematográficos deste género. “Assim, é importante arriscar em visões de que no terceiro milénio, imersos numa realidade mediada, intensamente conectada às máquinas, os homens estarão usando mais e mais interfaces” (Domingues, 2003: 12).

“A modernidade atual das interfaces gráficas (controle remoto, mouse, console wii etc) ajusta-se, nas devidas proporções, à linguagem do cinema moderno. Uma tradição que exige, de certa forma, uma maior consciência do espectador, ou melhor, do interator, nesse caso.” (Taveira, 2009: 13).

A rodagem foi a parte que se tornou mais difícil de gerir. A complexidade, a reduzida experiência e a escassez de meios assim a justificam. Nas outras vertentes, essencialmente na montagem, o balanço foi muito positivo.

Em suma, considero incentivadoras as conclusões obtidas e espero que este trabalho sirva como exemplo para outros. Atento que projetos deste género, “já preparam o cinema para um momento em que o espectador poderá, a partir da disponibilidade das variantes e das bifurcações possíveis de uma história, intervir diretamente sobre o desenvolvimento do enredo cinematográfico.” (Domingues, 1999:

154). É lícito pensar e aceitar uma frase dita por Borges (2003: 53): “Também produziu outros efeitos, porventura não previstos pelo autor”. Penso que no futuro, quem optar por estudos idênticos deve experimentar uma interação com o espetador numa sala de cinema. Ou porque não servir-se das faculdades da realidade aumentada. Fica a sugestão. O meu estudo não fecha em si uma solução absoluta mas, a meu ver, fez abrir novos percursos a investigações e experimentações nesta área.

“Em cinema, a qualidade nasce das coisas pequenas tratadas com grandeza e não da grandeza considerada em si mesma” (Escudero, 1971: 180).

Bibliografia

A.A.V.V. – «A narrativa interativa e a não linearidade». *Cartografia das Fronteiras da Narrativa Audiovisual*. Porto: Universidade Católica Editora, 2016. [Primeira consulta em 09/01/17]. Disponível na url: <<http://www.uceditora.ucp.pt/resources/Documentos/UCEditora/PDF%20Livros/Porto/Cartografia.pdf>>. ISBN 978-989-8835-04-8

A.A.V.V. – «Criatividade no cinema: o papel da montagem para a composição criativa». In *Travessias*. Paraná: Unioeste, v. 8, n. 3, 2014, -80 -99. e-ISSN 1982-5935

A.A.V.V. – «Debates: remix como polifonia e agenciamentos coletivos - Marcus Bastos». *Territórios recombinares: arte e tecnologia*. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2007. [Primeira consulta em 08/01/17]. Disponível na url: <http://www.premiosergiomotta.org.br/diversos/d_550>. ISBN 978-85-60824-01-4

AGEL, Henri – «Montagem». *O Cinema*. Porto: Civilização, 1972

ALVES, Sónia – *Arte Interactiva Figuras, Práticas e Discursos*. 2010. [Primeira consulta em 29/12/16]. Disponível na url: <<https://run.unl.pt/handle/10362/5501>>

AUGUSTO, Maria de Fátima – *A montagem cinematográfica e a lógica das imagens*. São Paulo: Annablume, 2004, ISBN 85-7419-398-4

BASTOS, Marcus – *ex-Crever? literatura, linguagem, tecnologia*. 2005. [Primeira consulta em 23/10/16]. Disponível na url: <<http://www.pucsp.br/~marcusbastos/excrever.pdf>>

BIOGRAFIAS, Netsaber – Federico Fellini. [Primeira consulta em 20/03/17]. Disponível na url: <<http://biografias.netsaber.com.br/biografia-346/biografia-de-federico-fellini>>

BLOG, Antestreia – *Entrevista a Edgar Pêra - O Barão*. 2011. [Primeira consulta em 23/11/16]. Disponível na url: <<https://www.youtube.com/watch?v=ykE7Cb-84Fs>>

BORGES, Jorge Luís – «O jardim dos caminhos que se bifurcam». *Ficciones*. Barcelona: Coleção Mil Folhas, 2003, ISBN 84-96075-62-1

CAIRES, Carlos; CARDOSO, Jorge – Micronarrativas, Cinema e Interatividade: Faustine e O Jardim do Tempo, dois estudos de caso. 2011. [Primeira consulta em 09/01/17]. Disponível na url: <<http://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/8233>>

CAIRES, Carlos – Digital Arts & New Media. 2014. [Primeira consulta em 11/01/17]. Disponível na url: <<http://www.carloscaires.org>>

Dicionário Básico da Língua Portuguesa. Porto: Porto Editora, 1998, ISBN 972-0-05100-0

DOMINGUES, Diana – A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. 1999. [Primeira consulta em 10/12/16]. Disponível na url: <<https://books.google.pt/books?id=Gsrc4Ljx2tEC&printsec=frontcover&hl=pt-PT#v=onepage&q&f=false>>. ISBN 85-7139-160-2

DOMINGUES, Diana – A Humanização Das Tecnologias Pela Arte. 2003. [Primeira consulta em 10/12/16]. Disponível na url: <https://www.academia.edu/501125/A_Humaniza%C3%A7%C3%A3o_Das_Tecnologias_Pela_Arte>

ESCUADERO, J. M. – *Vamos Falar de Cinema*. Lisboa: Editorial Verbo, 1971

FAUCONNIER, Sandra – artintact 1 (1994), compilation CD-ROM published by ZKM. 2013. [Primeira consulta em 15/12/16]. Disponível na url: <<https://www.youtube.com/watch?v=n9XwZq2pv4g&t=373s>>

FONSECA, Gustavo – Recensão Crítica – Montagem Espacial. 2014. [Primeira consulta em 28/11/16]. Disponível na url: <http://www.academia.edu/5814115/Recens%C3%A3o_Cr%C3%ADtica_Montagem_Espacial>

FONSECA, João Ledo – O QUE É MULTIMÉDIA?. 2009. [Primeira consulta em 21/03/17]. Disponível na url: <<https://dreamfeel.wordpress.com/2009/10/20/o-que-e-multimedia>>

GOMES, Fernanda de Oliveira – O contemporâneo, suas técnicas e relações: da intenção do artista à participação do espectador. 2014. [Primeira consulta em 05/01/17]. Disponível na url:

<https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2014eixo2_10_o_contemporaneo_suas_tecnicas_e_relacoes.pdf>. ISSN 2316-6479

GRUSIN, Richard – DVDs, VIDEO GAMES, AND THE CINEMA OF INTERACTIONS. 2006. [Primeira consulta em 02/02/17]. Disponível na url: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/9778/9010>>

ICINEMA – iCinema Overview. [Primeira consulta em 18/02/17]. Disponível na url: <<http://www.icinema.unsw.edu.au/about/icinema-overview>>

LADEIRA, Paula Maria – Livro "62 modelo para armar", do escritor argentino Julio Cortázar. 2016. [Primeira consulta em 27/11/16]. Disponível na url: <<http://br.blastingnews.com/cultura/2016/07/livro-62-modelo-para-armar-do-escritorargentino-julio-cortazar-e-relancado-no-brasil-001005873.html>>

LEVIN, Tatiana – O webdocumentário como um documentário feito de uma narrativa interativa, hipertextual e participativa. 2015. [Primeira consulta em 19/01/17]. Disponível na url: <http://www.doc.ubi.pt/18/dossier_1.pdf>

MANOVICH, Lev – Mission to Earth (Soft Cinema Edition). [Primeira consulta em 17/04/17]. Disponível na url: <<http://manovich.net/index.php/exhibitions/mission-to-earth>>

MANOVICH, Lev – WHAT IS DIGITAL CINEMA?. 1995. [Primeira consulta em 17/04/17]. Disponível na url: <http://manovich.net/content/04-projects/009-what-is-digital-cinema/07_article_1995.pdf>

MARNER, Terence – *A Realização Cinematográfica*. Lisboa: Edições 70, 2010, ISBN 978-972-44-1413-3

MARTIN, Marcel – «8. A montagem». *A Linguagem Cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro, 2005, ISBN 972-576-384-X

MEDIEN TECHNOLOGIE, Zentrum für Kunst und – The Exquisite Mechanism of Shivers. 1994. [Primeira consulta em 13/01/17]. Disponível na url: <<http://on1.zkm.de/zkm/e/werke/TheExquisiteMechanismofShivers>>

MENDES, Ilba – O que significa “Aleatório”? 2012. [Primeira consulta em 19/01/17]. Disponível na url: <<http://www.etimologista.com/2012/02/o-que-significa-aleatorio.html>>

MONTOIA, Paulo – Espectador ou expectador?. 2016. [Primeira consulta em 11/05/17]. Disponível na url: <<https://guiadoestudante.abril.com.br/blog/duvidas-portugues/espectador-ou-expectador>>

MOURÃO, Maria Dora – «A montagem cinematográfica como ato criativo». In *Significação - Revista de Cultura Audiovisual*. São Paulo: ECA USP, v. 33, n. 25, 2006, -80 -99. e-ISSN 2316-7114

NETZ, Medien Kunst - Bill Seaman «The Exquisite Mechanism of Shivers». [Primeira consulta em 13/01/17]. Disponível na url: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/mechanism-of-shivers/images/3/#reiter>>

NETZ, Medien Kunst – Lev Manovich «Soft Cinema». [Primeira consulta em 17/04/17]. Disponível na url: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/soft-cinema>>

OLIVEIRA, João - Em estado crítico: “O Jogo do Mundo (Rayuela)” de Julio Cortázar. 2014. [Primeira consulta em 27/11/16]. Disponível na url: <<http://sentidodoslivros.blogspot.pt/2014/08/em-estado-critico-o-jogo-domundo.html>>

PARENT-ALTIER, Dominique – *O Argumento Cinematográfico*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2004, ISBN 978-989-8285-91-1

PERRON, Jacques – Bill Seaman. 2001. [Primeira consulta em 20/03/17]. Disponível na url: <<http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=84>>

PHILIPPON, Alain – «Smoking / No smoking». 1996

PINTO, Marisa – Chatroulette – A nova moda dos internautas. 2010. [Primeira consulta em 20/01/17]. Disponível na url: <<https://pplware.sapo.pt/internet/chatroulette-a-nova-moda-dos-internautas>>

SANTOS, Cristina Mascarenhas – A revolução tecnológica e o interveniente autónomo. 2008. [Primeira consulta em 19/01/17]. Disponível na url: <http://www.doc.ubi.pt/04/artigo_cristina_santos.pdf>

SEAMAN, Bill – MODELS OF POETIC CONSTRUCTION AND THEIR POTENTIAL USE IN RECOMBINANT POETIC NETWORKS. 1989. [Primeira consulta em 23/01/17]. Disponível na url: <<https://www.researchgate.net/publication/237677598>>

SILVA, Carmi – Interatividade: conceitos. 2008. [Primeira consulta em 21/03/17]. Disponível na url: <<https://blog.ufba.br/dancanovasmidias/2008/10/23/24>>

STINE, R.L. – *Escape from the Carnival of Horrors*. Linda-a-Velha: Abril/Controljornal, 1998. ISBN 972-611-368-7

TAVEIRA, Maurício – PLAY SMOKING/NO SMOKING. 2009. [Primeira consulta em 15/03/17]. Disponível na url: <<https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/51160/55230>>

ZKM – Das ZKM | Zentrum für Kunst und Medien. [Primeira consulta em 18/02/17]. Disponível na url: <<http://zkm.de/zkm>>

Filmografia

BENCHETRIT, Samuel – *Asphalte*, (2015)

COLOMBANI, Laetitia – *À la folie... pas du tout*, (2002)

DORMAEL, Jaco Van – *Mr. Nobody*, (2009)

HANEKE, Michael – *Caché*, (2005)

IÑÁRRITU, Alejandro G. – *Babel*, (2006)

LAWSON, Josh – *The Little Death*, (2014)

NOÉ, Gaspar – *Irréversible*, (2002)

NOLAN, Christopher – *Memento*, (2000)

RESNAIS, Alain – *Smoking/No Smoking*, (1993)

RITCHIE, Guy – *Snatch*, (2000)

RITCHIE, Guy – *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, (1998)

SANT, Gus Van – *Elephant*, (2003)

VILLENEUVE, Denis – *Polytechnique*, (2009)

Anexos

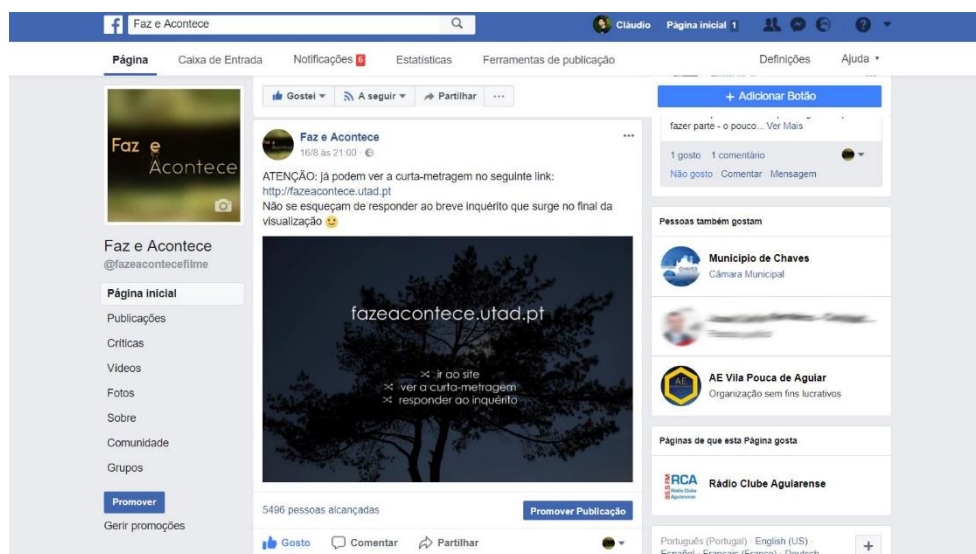
Anexo A – Imagem representativa do trabalho de projeto

Faz e
Acontece

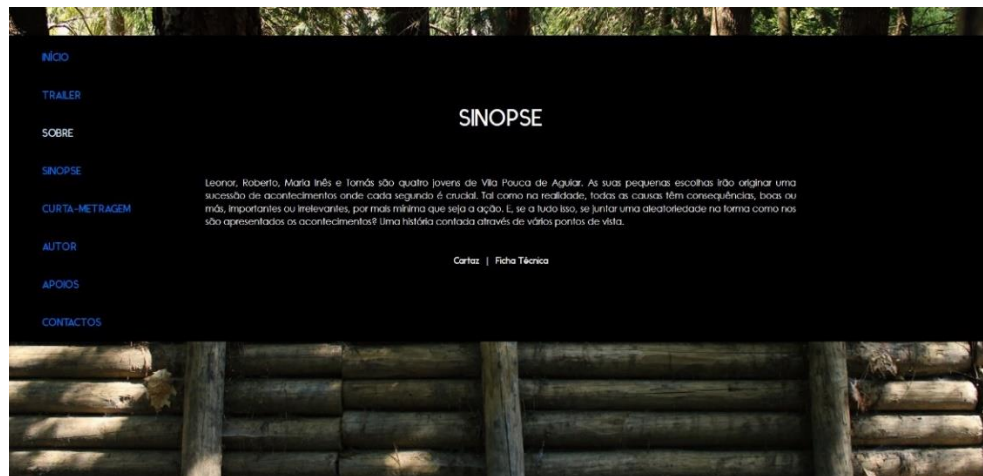
Anexo B – Sinopse do filme

Leonor, Roberto, Maria Inês e Tomás são quatro jovens de Vila Pouca de Aguiar. As suas pequenas escolhas irão originar uma sucessão de acontecimentos onde cada segundo é crucial. Tal como na realidade, todas as causas têm consequências, boas ou más, importantes ou irrelevantes, por mais mínima que seja a ação. E, se a tudo isso, se juntar uma aleatoriedade na forma como nos são apresentados os acontecimentos? Uma história contada através de vários pontos de vista.

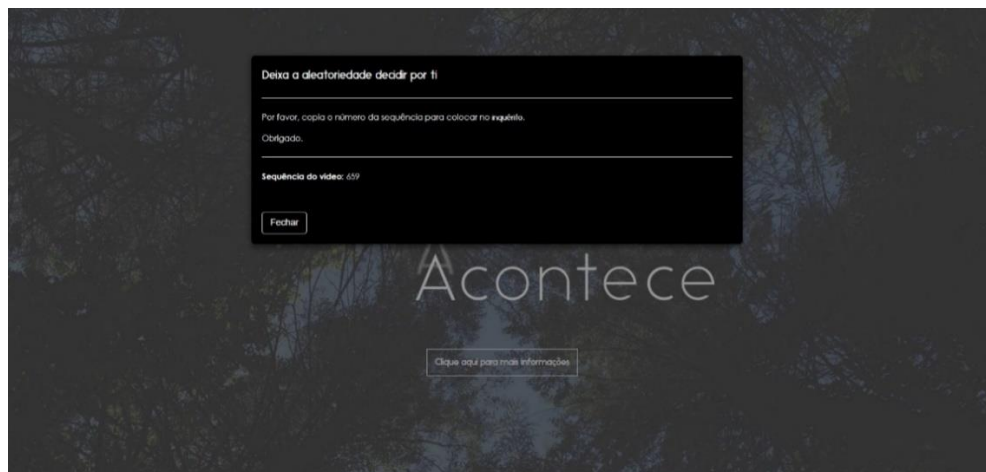
Anexo C – Imagem que mostra uma parte da página de Facebook



Anexo D – Imagem que mostra uma parte do *site*



Anexo E – Primeira janela pop-up do *site*



Anexo F – Última janela pop-up do *site*



Anexo G – Imagem que mostra uma parte da página de administração do *site*

The screenshot shows a website administration interface. On the left is a dark sidebar with menu items: Site, Sobre, Sinopse, Autor, Contactos, Apolos, Imagens, Informações, and Cores. The main content area is titled 'Página de Administração' and contains a table of 'Últimas Visitas' (Recent Visits) and a total visit count.

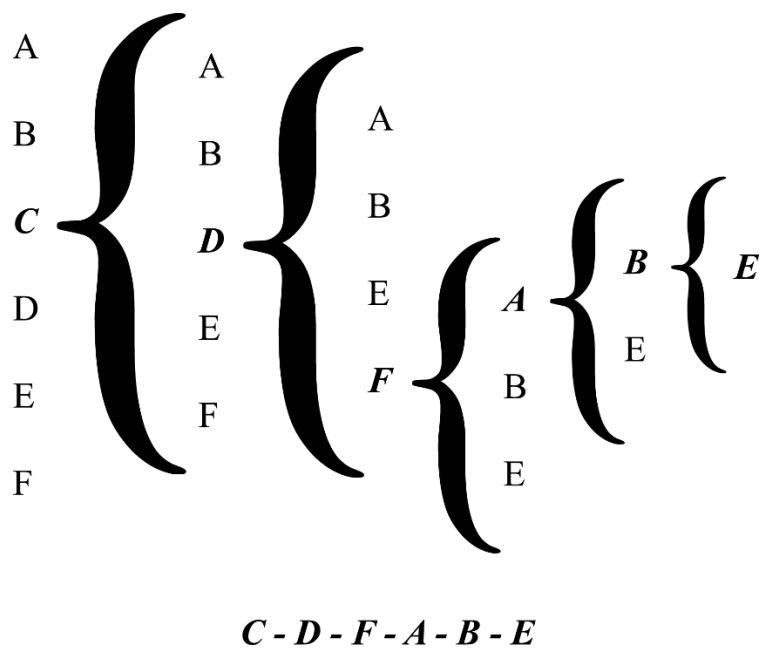
Data	Sequência do video
2017-09-06 08:07:48	19
2017-09-06 08:05:18	239
2017-09-06 06:34:14	663
2017-09-06 01:55:14	123
2017-09-05 22:44:01	172
2017-09-05 20:35:00	697
2017-09-05 19:35:13	528
2017-09-05 17:02:11	428
2017-09-05 16:32:44	409

Número total de visitas: 1036

Anexo H – Cartaz promocional do trabalho de projeto



Anexo I – Possível caso gerado aleatoriamente



Anexo J – Gráficos referentes aos resultados do inquérito

Figura 1 – Gráfico referente à faixa etária.

Idade

242 respostas

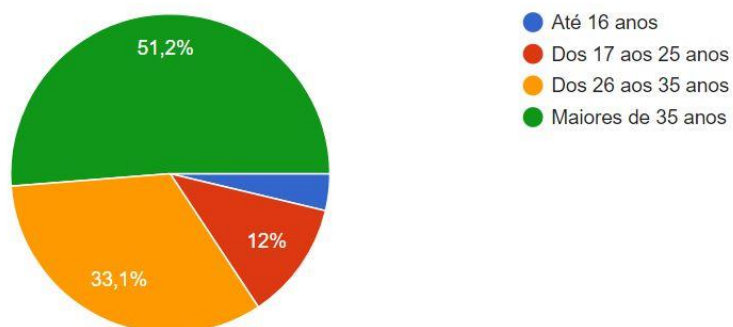


Figura 2 – Gráfico referente ao género.

Género

242 respostas

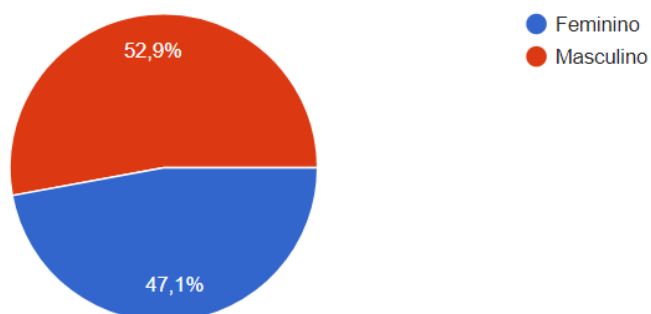


Figura 3 – Gráfico referente às habilitações literárias.

Habilitações Literárias

242 respostas

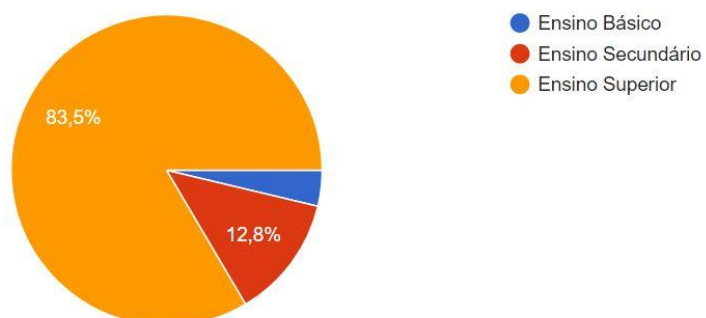


Figura 4 – Gráfico referente à pergunta “Tem conhecimentos literários na área cinematográfica?”.

Tem conhecimentos literários na área cinematográfica?

242 respostas

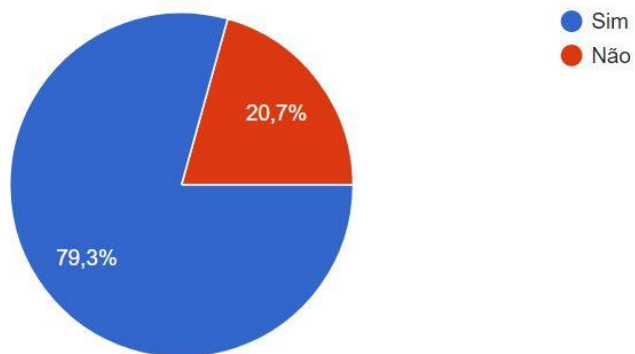


Figura 5 – Algumas das sequências aleatórias geradas.

Cole a sequência aleatória do filme que acabou de assistir:

242 respostas

171 (2)
43 (2)
89 (2)
256 (2)
355 (2)
1
292
152
163
645
195
387

Figura 6 – Gráfico referente à pergunta “Associou as relações entre os acontecimentos das 6 sequências do filme?”.

Associou as relações entre os acontecimentos das 6 sequências do filme?

242 respostas

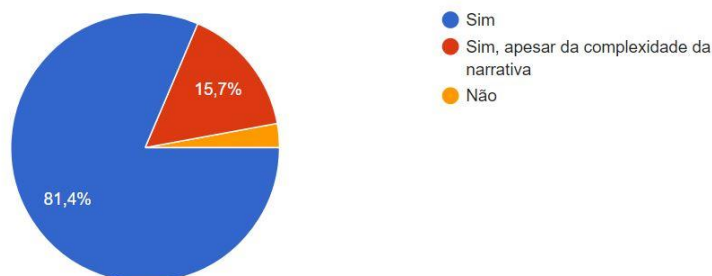


Figura 7 – Gráfico referente à pergunta “Quem considera ser a personagem principal?”.

Quem considera ser a personagem principal?

242 respostas

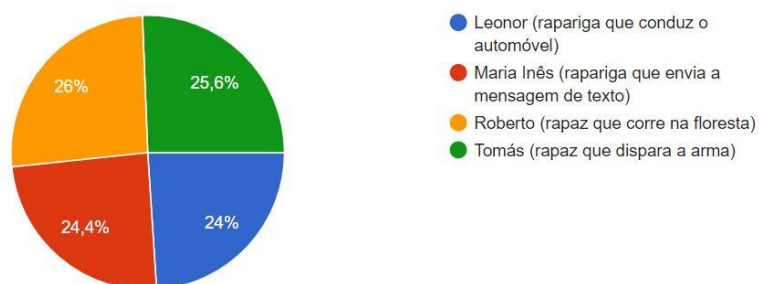


Figura 8 – Gráfico referente à pergunta “Concorda com o final aleatório que lhe foi apresentado?”.

Concorda com o final aleatório que lhe foi apresentado?

242 respostas

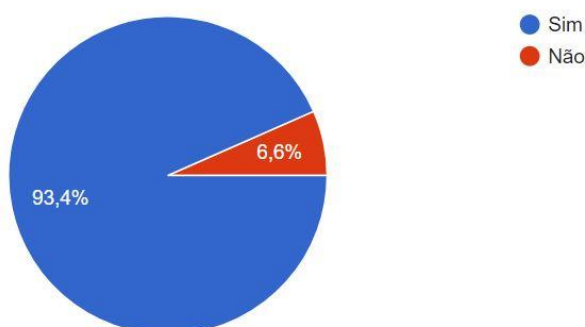


Figura 9 – Gráfico referente à pergunta “O projeto despertou-lhe maior interesse, em contrapartida com um filme designado normal?”.

O projeto despertou-lhe maior interesse, em contrapartida com um filme designado normal?

242 respostas

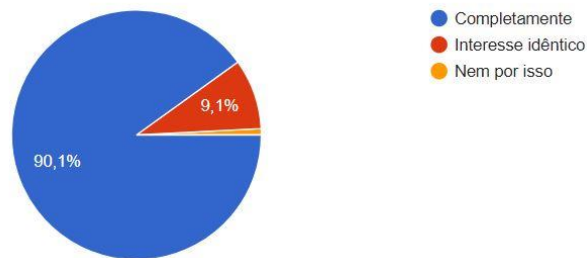


Figura 10 – Gráfico referente à pergunta “Recomendaria a visualização deste projeto a um amigo/familiar?”.

Recomendaria a visualização deste projeto a um amigo/familiar?

242 respostas

